

## "TARTARUGAS NINJA"

**"Cowabunga!"**

Este é o grito de guerra das tartarugas mais famosas: as "Ninja's"

Depois do desmedido sucesso nos livros de banda desenhada e no ecrã gigante, chega até aos micros a mais recente loucura dos americanos. Esta epidemia altamente contagiosa expandiu-se dos livros até à série televisiva de desenhos animados, brinquedos, flocos de cereais, colecção de cromos, pastilhas elásticas, filme (já com a continuação prevista), roupas e jogos.

Por cá, podemos dizer aliviados que o bom senso prevaleceu e o filme, o grande responsável desta "tartarugomania", passou como uma mera curiosidade do género louco que tanto influencia os americanos.

Apesar destes heróis pouco comuns serem americanos, aprenderam a arte ninja com um mestre oriental (o rato "Splinter") e tem nomes italianos: Leonardo, Michaelangelo, Raphael e Donatello (artistas da Renascença).

Passada a introdução, ficamos o jogo desta semana. Neste "Tartarugas Ninja" controlamos os intrépidos heróis na luta contra a maior organização criminosa de sempre (mais uma!): a "Foot Clan".

O nosso objectivo é recuperar a bela "April O'Neill" (uma amiga jornalista), dismantlar toda a organização eliminando os chefes locais e no final enfrentar o dirigente supremo, o temível "Shredder!"

Durante cinco níveis, baseados em cenários reais de Nova Iorque (Wall Street, South Bronx, Hudson River, JFK International Airport, ...) as tartarugas vão lutar dentro e fora dos esgotos (que servem de comunicação entre os diversos sectores).

Para passarmos de nível temos que derrotar um chefe que se encontra infalivelmente num dos túneis, o problema é descobrir qual é o percurso que nos leva ao



próximo nível.

Tecnicamente a versão do Amiga é igual a tantos outros jogos, divertido e aprazível de jogar; mas, só o facto de ser composto por três disquetes que são trocadas constantemente (um mártir-

gabilidade é mais envolvente e não lhe falta cor nem acção.

Enquanto esperamos a nova versão das tartarugas (está p'ra vir mais uma) deliciamo-nos com esta. A tabela classificativa baseia-se no Spectrum.



rio!) faz-nos esquecer de vez as tartarugas, por melhores que sejam. No "Spectrum" a conversa é outra, além de ser extremamente colorido (impecável!) a animação é rápida e os níveis não requerem carregamentos suplementares, o que é um facto extraordinário devido à parca capacidade do computador.

Comparando ambas as versões a do Speccy é muito melhor, a jo-

Nome: **"Tartarugas Ninja"**

Género: **Acção**

Gráficos: **85%**

Dificuldade: **67%**

Som: **60%**

Apreciação global:

**Imprescindível!**

Computadores: **Spectrum, Amiga, ST e C 64**

## "POKE

Como o prometido é devido, nesta edição temos a solução do "Vendetta" e do "Loom" mas fiquemos primeiramente com algum material.

**ZX Spectrum:**

"Spherical" - Códigos de acesso para os primeiros 12 níveis: YARMAK, RADAGAST, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANINA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL, ILLUMINATUS, SPACE

"Jaws" - Poke 33564,0

"Stormlord 2" - Códigos de acesso: RJ2PWUEW e RSFEWCV6

"Shadow Warriors" - Premir "S" e "W" para obter créditos infinitos

"Game Over" - Código do 2 nível: 18024

Depois deste material enviado pelos prezados leitores Carlos Sampaio e "Orion Soft", passamos à solução do "Vendetta" cuja autoria pertence ao Helder Micael.

Esta compacta solução funciona a cem por cento em todas as versões, os níveis pares não estão indicados porque não requerem um tratamento especial (secção do simulador), basta seguir o mapa.

## SECÇÃO

Este domingo abrimos a secção do leitor com três clubes de micro informática. O primeiro é o "Enterprise Club" que costuma contactar-nos periodicamente. Esta associação continua a oferecer um compacto com quatro títulos a quem enviar um jogo à sede e se inscrever como sócio.

O clube presta todo o tipo de serviços respeitante ao "Spectrum", nomeadamente, "pokes", mapas, dicas, principalmente, no âmbito da programação. Tem ainda em vista a criação de um concurso de programas (desde jogos, programas educacionais)

Os interessados podem escrever para o **Rui Filipe Monteiro**, Largo das Quintães Trandeiras, 4700 Braga.

# DICAS 83



“Vendetta” - Primeiro nível: Com um murro abrimos a porta da direita. Quando entramos apanhamos uma das metralhadoras que estão expostas na parede, ainda na mesma sala recolhemos o pé-de-cabra que esta escondido dentro de uma caixa pequena. Saimos e dirigimo-nos para a direita. Perto da segunda porta encontramos uma caixa igual à anterior, só que esta contém um alicate.

Continuamos a caminhar para a direita até as escadas, subimo-las e viramos a esquerda até a única porta destrancada (último ecrã).

Esta secção é composta por cinco salas, na primeira apanhamos um colar escondido na cama e munições para a metralhadora junto do amontoado de caixas. A segunda sala não tem nada e na terceira apanhamos um livro nas gavetas, um mapa atrás do mapa na parede e em cima da mesa está um terminal do computador (vai ser importante mais tarde).

Na quarta sala dentro de uma gaveta apanhamos uma cassete de video preta. Na quinta e última sala em cima da mesa estão umas chaves, dentro das gavetas encontramos uma cassete de video e uma disquete. No topo de uma mesa usamos a cassete video preta no video. Voltamos atrás (a tercei-

ra sala), lemos o livro duas vezes consecutivas, na primeira indicam-nos para usar a disquete no computador, a segunda para introduzir o código “ZIP1”.

Ao acatarmos estas ordens ficamos com o cartão de armamento. Saimos para o exterior e caminhamos para as escadas, descemos e andamos para a direita até ao carro. Utilizamos as chaves junto à porta, seguido do cartão de armamento.

O nível que se segue é um simulador; para não nos perdermos nas auto-estradas basta seguir o mapa. Quanto ao terceiro nível, fica para a próxima semana.

Do “Vendetta” passamos à solução do “Loom” enviada pelo

clube “Dark Power”.

Depois de ouvirmos o rapaz, apontamos-lhe o cursor utilizando o feitiço de mudança de personalidade para ficarmos a controlar-lhe todos os movimentos.

Caminhamos para a direita do cemitério até à entrada da fortaleza, ao entrarmos subimos e seguimos em frente. Viemos parar a uma sala que tem um homem a alimentar um forno; quando nos aproximamos somos severamente repreendidos e por fim fechados numa prisão.

Apontamos o cursor à palha para dormirmos um bocado e sonhamos com o dragão a matar o rapaz. Ao acordarmos observamos o que se passa fora da cela.

re 64, se possível fundar um clube. A morada fica na Praceta das Flores, Lote 6, 3º Dto, 2870 Montijo.

Com a mesma finalidade escreveu-nos o **António Pacheco**, residente na Av. General Humberto Delgado, 151, 3º Frt, 2700 Amadora. Este leitor pretende trocar jogos (e não só) para os compatíveis PC.

As dúvidas continuam a chover na nossa redacção, eis a resposta a algumas: a “**Newgame**” pretende saber exactamente o significado de “código máquina” e como utilizá-lo. É uma linguagem de programação de alto nível (acima do Basic, Pascal, c, ...) bastante rápida mas o nível de dificuldade é superior ao normal, pode ser introduzida no computador com um programa próprio denominado “**Assemblador**”.

O **Miguel Silva** pergunta-nos

se existe algum modo de carregar os programas do Atari ST num XT. Essa é boa! O inverso por vezes o possível mas neste caso não há nada a fazer.

Findamos este espaço com os habituais anúncios de venda que esta semana são bastante variados. Ei-los:

- MSX 8010, **Marco Paulo Cunha**, Largo das Olarias, 25, 1º Dto, 1100 Lisboa.

- Amstrad PC 1512, **Luciano Silva**, Urbanização da Portela, Lote 35, 8º Esq, 2685 Sacavém (telef: 9430841).

- Commodore 64 com monitor policromático, **Nuno Silva**, Av. Luis de Camões, Lote B-5, 1º Esq, 2870 Montijo (telef: 01/231 26 09).

- Timex 2048, **Sandro Araújo**, Rua Amar Perfeito, Lote 1, Bloco 0, 2º Esq, Massamá, 2745 Queluz (telef: 438 05 43).

O velhote põe o nosso pau mágico na fornalha, mas surge a tempo o nosso tutor que evita esta calamidade, já com o bastão abrimos a porta e descemos as escadas.

Nesta sala encontramos um homem a forjar a espada, pouco tempo depois aparecerem mais dois homens, esperamos que a conversa acabe e que o homem levante a espada ao ar para usarmos o feitiço contrário ao de afiar.

Somos presos e levados à catedral do Bispo onde nos é exigida uma demonstração da nossa perícia. Para tal temos que abrir a porta da jaula.

O Bispo tira-nos o bastão mágico e explica-nos o que devemos fazer.

Depois destas cenas, quando nos dirigimos à esfera, o guarda propõe-nos um negócio. Aceitamos o que resulta na morte do guarda mas, em contrapartida, podemos ver o futuro na esfera mágica.

Gostariamos de ficar mais tempo para acabar de vez esta aventura, mas parece que ainda não é desta. Regressamos no próximo “Correio de Domingo” com mais material e a continuação deste. Até lá tenham uma boa semana e continuem a escrever-nos para “**Correio da Manhã**”, “**Os Jogos no Computador**”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

# O LEITOR

O **António Francisco** é o representante do “The Spectrum Warrior” uma recente associação destinada à troca de jogos e dicas. O endereço fica na Rua Central, 25, Vila Azedo.

O último clube desta semana é o “**C.T.S.**” que se ocupa respectivamente dos compatíveis PC, Atari 800 XL, Timex 2048 e 48K. As actividades exercidas são idênticas às de tantos outros, trocas, vendas, etc...

Podem contactar o “**C.T.S.**” pelos telefones 494 43 29 e 495 68 84 ou pela morada: Rua do Moinho, Lote 4, 4º B, 2700 Amadora.

Passemos de seguida a outros leitores. O **Ricardo Nuno** pretende trocar jogos e programas com outros leitores, para o Commodore

## PRÓXIMAS

Esta semana destacamos dois títulos excelentes. O primeiro é o “**Covert Action**”, um jogo de espionagem repleto de agentes secretos e intrigas internacionais para desvender.

Muito ao estilo das histórias do John Le Carré, vai ser com certeza um sucesso.

O último é o “**Toyota Celica GT4 Rally**”, da mesma firma responsável pelo “Lotus Esprit”, parece ser outro sucesso à partida. Este simulador inclui 30 níveis diferentes, condução nocturna, o copiloto fala e muito muito mais.

A não perder!